MSX Magazin

Nr. 6 / 1988

Ersatzcover

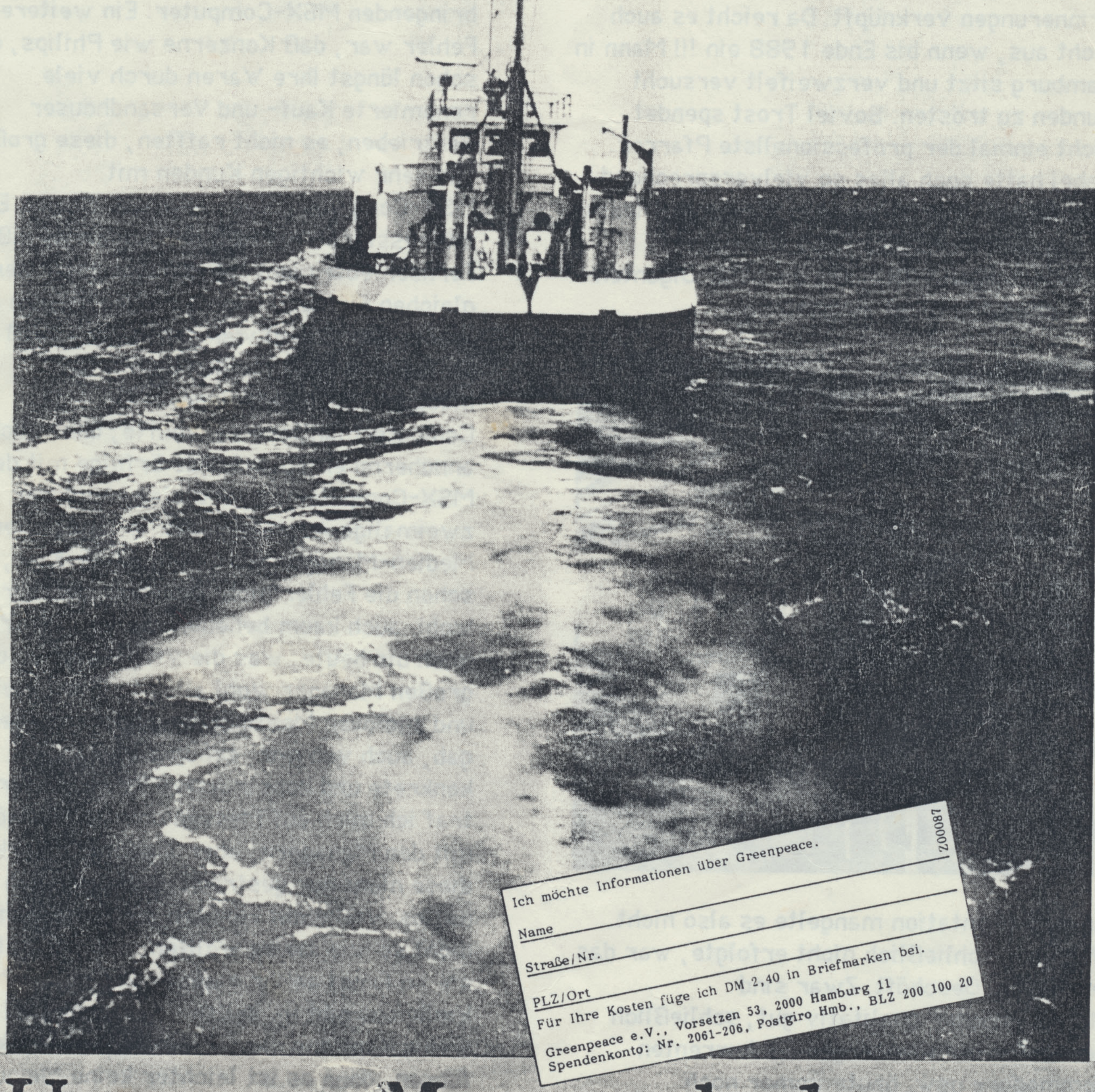


Ein paar zehntausende von ehemaligen Käufern der MSX-Computer müssen sich nun an die Stirn tippen und fragen, ob denn die Leute bei Philips, Sony usw. eigentlich keine Angst vor den enttäuschten Kunden haben. Wenn ich mir mal einen neuen Rasierapparat kaufe, dann sind für mich die Worte Zuverlässigkeit und Support in Verbindung mit dem Namen Philips mit bösen Erinnerungen verknüpft. Da reicht es auch nicht aus, wenn bis Ende 1988 ein !!! Mann in Hamburg sitzt und verzweifelt versucht Kunden zu trösten. Soviel Trost spendet nicht einmal der professionellste Pfarrer. Dabei hatte doch alles so vielversprechend angefangen. Kaum eine entsprechende Messe in den Jahren 1985, 1986 und sogar teilweise noch 1987, wo die MSX-Giganten Ihre Produkte nicht ausstellten.



An Repräsentation mangelte es also nicht. Was aber schließlich nicht erfolgte, war das erwartete Geschäft. Zwar sind MSX-Computer qualitativ gut, schließlich verkaufen die ehemaligen Konkurrenten Commodore usw. heute immer noch erfolgreich Heimcomputer mit 8-Bit CPU, aber es fehlte den teuer bezahlten Strategen wohl das rechte Konzept. Irgendwie mußten entscheidende Leute in den entsprechenden Konzernen geglaubt haben, daß man Heimcomputer genauso verkaufen kann, wie Rasierapparate oder Radios. Tragisch wurde es schließlich, als man merkte, daß es so nicht ging. Verzweifelt suchte man nach Fehlern. Warum verkauften die Braunwarehändler, wie Radio- und Fernsehgeschäfte, nicht genug MSX-Computer ? Niemandem kam die Idee, daß ein Fernseher viel leichter zu verkaufen ist, als ein Computer. Also verkauften die Händler, bis auf Ausnahmen, lieber ohne viel Erklärungen einen Fernseher, als mit viel Zeitaufwand einen vom Gewinn her weniger bringenden MSX-Computer. Ein weiterer Fehler war, daß Konzerne wie Philips, die schon längst Ihre Waren durch viele renomierte Kauf- und Versandhäuser vertrieben, es nicht rafften, diese großen und sehr wichtigen Kunden mit MSX-Computern auszustatten. Grund: Es interessiert innerhalb des Konzerns z.B. die Fernsehleute nicht, ob die Computer der gleichen Firma bei den gleichen Kunden auch laufen. Der Gipfel war schließlich, daß man im Bereich Neue Medien bei Philips massenhaft und erfolgreich Computermonitore verkaufte, ohne auch nur annähernd entsprechende Erfolge mit den MSX-Computern zu erzielen. Auch der zweimalige Austausch der leitenden Neue Medien-Manager war vergeblich. Klar, wer schon die Fehler nicht erkennt, der wird sie wohl auch kaum beheben können. Ich frage mich bis heute, was die vielen kleinen und großen Manager wohl alles in ihren vielen und endlosen Meetings besprochen haben. Es gab, auch von mir, schon damals viel konkrete und konstruktive Kritik, öfters traf ich mich auf Messen und auf Flughäfen mit den Managern, aber irgendwie wirkten diese nicht nur gestreßt, sondern auch hilflos. Vielleicht konnten sie ja ganz einfach nicht so wie sie es wollten, oder glaubten sie im Ernst an ihr eigenes Spektakel ? Vielleicht gibt es in den Konzernen viel zu wenig Kapitäne die ihr Schiff auch wirklich führen, denn es ist leichter keine Meinung zu haben, als die eigene zu vertreten. Tragischerweise durften dann manche Kapitäne nicht einmal als Letzte ihr sinkendes MSX-Schiff verlassen.
Ohne Meinung und damit leicht auswechselbar, wurden sie Opfer ihres eigenen Verhaltens.
Tragik und ihr Symbol.
Trotzdem: Wir bleiben !!!

GREENPEACE



Unsere Meere haben keinen Abfluß. Der Dreck bleibt drin.

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser,

wenn 2 sich zusammentun, dann hat das immer einen Grund. Nicht nur Liebe, sondern oft auch sehr praktische Erwägungen sind dazu der Anlaß. Das die Odin-Software GmbH jetzt die Herausgeberin des MSX-Magazines ist, mag im Angesicht des MSX-Marktes daher nur logisch erscheinen. Das die Odin-Software GmbH sich bis heute intensiv um den MSX-Markt bemüht, betrachte ich persönlich als Garantie für ein ebenso starkes Engagement für das MSX-Magazin. In neuen, frisch ausgebauten Räumen im Hengstbrüchelchen 39, in 5108 Monschau 4, ist dann auch das neue Domizil des MSX-Versandgeschäftes der Odin-GmbH zu finden. Die Rufnummner 02472-7158 ist vorläufig der Sammelanschluß sowohl für das MSX-Magazin, als auch für die Odin-Software GmbH. Fragen zum MSX-Magazin bearbeitet nach wie vor Frau Felser, die von Montags bis Freitags in der Zeit von 8.00 Uhr bis 14.00 Uhr erreichbar ist. Gestärkt durch die neue Rückendeckung des Odin-Teams ist eines sicher:
Wir machen weiter !!!
Auch im Jahr 1989 soll somit das MSX-Magazin Ihr Forum bleiben.
Ein Wermutstropfen:
Wir können den Preis von 3,- DM pro Ausgabe leider nicht halten. 1.40 DM Portokosten pro Heft (Ausland: 1,70 DM) und die Druck-, Personal- und Produktionskosten fressen mehr als nur 3,- DM pro Heft auf. Das Jahresabo 1989 kostet daher 45,- DM für 9 Ausgaben. Wir bitten Sie dafür um Verständnis.
In diesem Heft finden Sie einen Artikel, den ich nach meinem Besuch in Barcelona schrieb. "Es kam mir vieles spanisch vor!" möchte ich Ihnen hiermit sehr empfehlen. Ansonsten wünsche ich mir für die Zukunft weiterhin viel Mitarbeit von Ihnen und Ihre Freude am MSX-Magazin.
Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Ihnen Ihr

Impressum

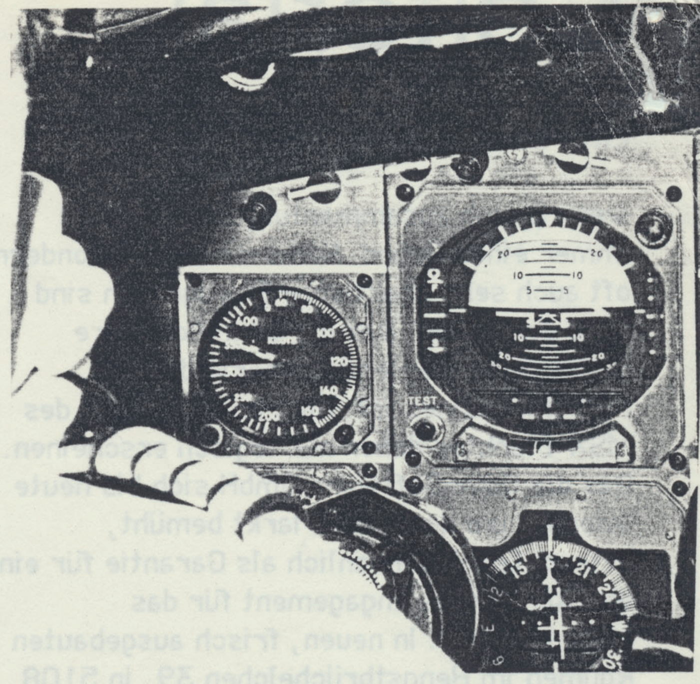
MSX-Magazin
Herausgeber und Verlag:
Odin-Software GmbH
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158
Telefax: 02472-5371
Telex: (050)5990424 dirks
Chefredakteur: Hartmut Dirks
Redaktion: Hiltrud Felser, Roswitha Schultz
Titelbild: Roswitha Schultz
Verantwortlich für den Inhalt:
Hartmut Dirks
Das MSX-Magazin erscheint sechswöchentlich.
Einzelverkaufspreis: 5,- DM
Jahresabonnement: 45,- DM
(Bis Ende 1989)
(inkl. Versandkosten innerhalb Europas)
Kündigung jeweils sechs Wochen zum Quartalsende.
Anzeigenpreisliste Nr. 1
Stadtsparkasse Aachen (Blz.: 390 500 00)
Kto. Nr. 46002002)
Für Einsendungen jeder Art kann leider keine Haftung übernommen werden. Bei Nichtlieferung ohne Verschulden des Verlegers bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.



Es kam mir vieles spanisch vor

Reisebericht nicht nur über den MSX-Markt in Spanien

Irgendetwas mußte anders sein am spanischen MSX-Markt. Wie sonst ließe es sich erklären, daß es in Spanien beispielsweise immer noch Hardware für dieses schon fast exotische Computersystem gab. Neben Spanien waren ja auch die Niederlande und Italien regelrechte MSX-Hochburgen geworden. Um der Sache etwas genauer auf den Zahn zu fühlen, gab es nur eine Lösung:
Ab nach Barcelona !
Einer Einladung der Firma Discovery Informatic folgend, machte ich mich denn auch am Freitag den den 28.10.1988 mit meinem Kollegen Herrn Gerullies auf den Weg. Warm angezogen, daß Thermometer zeigt nicht viele Grade über Null an, bestiegen wir frohen Mutes eine Lufthansamaschine in Düsseldorf.
Abflug 13.05 - Ankunft 15.05 Uhr in Barcelona. Der Flug war interessant, denn der Pilot erlaubte uns ein paar Fotos im Cockpit. Immerhin, daß Essen an Bord war nicht so schlecht, wie uns von der Landung wurde. Der Pilot hatte versucht den etwas verspäteten Abflug von Düsseldorf mit einem schnelleren Flug auszugleichen. Schade, daß er von diesem Vorhaben auch bei der Landung nicht abließ. Es rummste gewaltig, aber die Reifen dieser Maschinchen sind auch für solche Fälle wohl gerüstet. Nachdem die Passagiere ihrem Erstaunen Luft gemacht hatten, durften sie auch über die Gangway an dieselbige gehen.

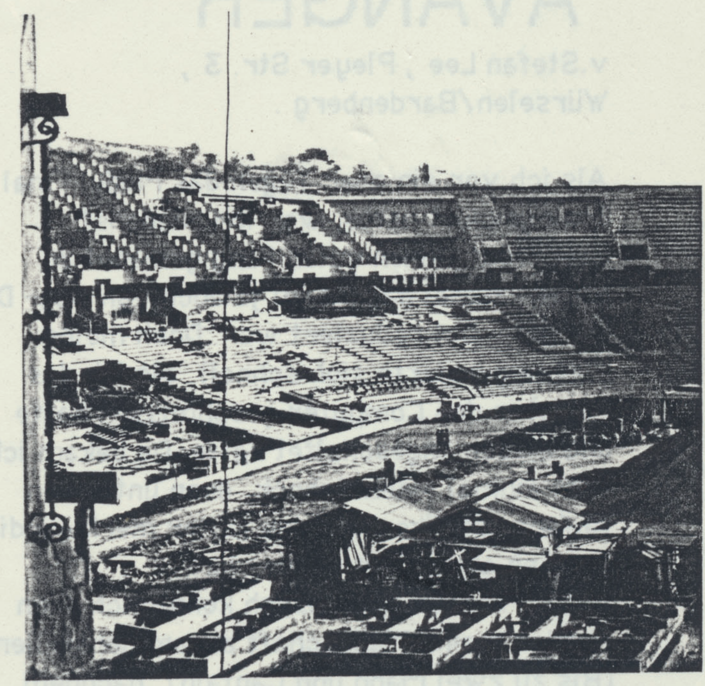


Entgegen schlug uns die Wärme eines 24 Grad Celsius warmen Sommertages. Nach der Paßkontrolle machte mein Kollege Herr Gerullies noch schnell ein paar Aufnahmen im Flughafengebäude. Das hätte er vielleicht lieber nicht machen sollen. Prompt waren wir von ein paar Polizisten und einem Offizier der Guardia Civil umringt. Zufällig hatten wir nämlich die ziemlich rüde Abschiebung einiger Asylanten auf den Film bekommen. In Spanien diskutiert man keineswegs länger als 1 Minute mit ankommenden Asylanten. Die waren gleich wieder auf dem Weg in ihre "Heimat". Der Weg in die Demokratie scheint lang und beschwerlich zu sein. Unser Weg aus dem Flughafengebäude war es auch. Nachdem wir mit wachsender Begeisterung mehr und mehr gefilzt worden waren, nahm uns der Kommissario einfach den Film weg. Wir würden ihn später bestimmt wiederbekommen. Am Abreisetag war der Kommissario natürlich nicht da und seine Kollegen wußten "ehrlich" nicht wo er sein könne. Der habe wahrscheinlich gerade nicht Dienst. Immerhin ließ man uns die Wahl, entweder Film abgeben und Freiheit, oder Film abgeben und keine Freiheit. Wir fanden den ersten Vorschlag erträglicher. Film ade! Nicht erzählen möchte ich von den beiden lauschigen Sommernächten in Barcelona, immerhin war es sehr schön. Wohl aber wird es Sie bestimmt interessieren, wie es um

den spanischen MSX-Markt steht. Nun, in Spanien bekommt der User alles was er braucht. Ob MSX-Rechner, Software oder Zubehör, es ist dort alles kaufbar. Offensichtlich ist dort noch ein sehr agiler Handel im Gange. Herr Torne, Chef der Firma Discovery Informatics, war, wie selten hört man das von deutschen Kaufleuten, mit dem MSX-Geschäft sehr zufrieden. Das Angebot an Software war denn auch sehr groß. Alles was das Herz begehrt gab es dort zu kaufen, vielleicht sogar mehr als hierzulande für den legendären C64, der in Spanien gar nicht so groß herauskam.



Firmen wie z.B. Sony haben in Spanien Fehler nicht gemacht, die sie in Deutschland zu Haufen produzierten. Sicher, der Markt ist dort bestimmt anders strukturiert als hier, aber einfacher ist er dort auch nicht. In Spanien sind übrigens Sportspiele sehr gefragt. Kein Wunder, denn die nächste Olympiade findet in Barcelona statt. Überhaupt hat man sich in Barcelona schon derart auf Olympia eingestellt, daß man unweigerlich zu der Annahme kommt, diese würde bereits im nächsten Jahr stattfinden. Vom Olympia-T-Shirt bis hin zum Olympia-Zucker, alles ist dort präsent. Wen wunderts, wenn die Spanier schon jetzt in ein regelrechtes Sportfieber geraten. Die Olympischen Sportstätten sind auch schon fleißig in der Mache. Auch an Sonntagen wird da fleißig gebaut. Das große olympische Stadion entsteht übrigens nicht völlig neu, sondern es wird ein altes Stadion erneuert. Etwas merkwürdig finde ich es, daß die Sportstätten direkt neben den riesigen Friedhofsanlagen entstehen.

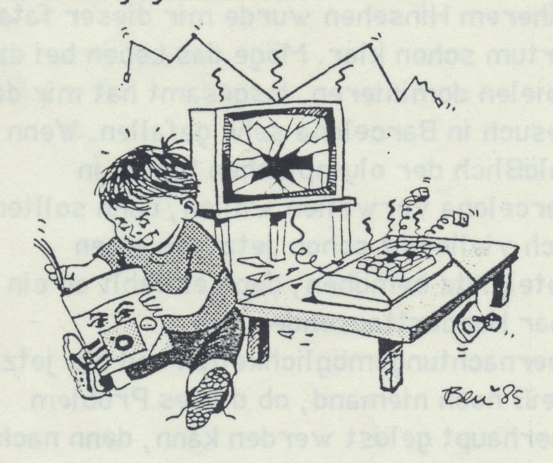


Zuerst hatte ich die mehrstöckigen Freidhofsanlagen versehentlich als das olympische Dorf idenifiziert, aber bei näherem Hinsehen wurde mir dieser fatale Irrtum schon klar. Möge das Leben bei diesen Spielen dominieren. Insgesamt hat mir der Besuch in Barcelona sehr gefallen. Wenn Sie anläßlich der olympischen Spiele in Barcelona verweilen wollen, dann sollten Sie sich vielleicht schon jetzt um einen Hotelplatz bemühen, denn es fehlt an ein paar Hunderttausenden von Übernachtungsmöglichkeiten und bis jetzt weiß noch niemand, ob dieses Problem überhaupt gelöst werden kann, denn nach Barcelona wagen sich sicherlich mehr Menschen, als nach Seoul. Bis dahin empfehle ich Ihnen gerne einen Besuch in Barcelona, zumal wenn Sie Neuigkeiten für Ihren MSX-Rechner suchen.
H.D

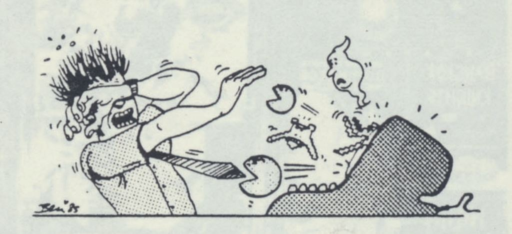
SPIELTEST "FINAL ZONE"; "AVANGER"

v.Stefan Lee ; Pleyer Str. 3 ,
Würselen/Bardenberg .

Als ich vor ein paar Tagen das Modul Final Zone gekauft hatte, war ich zunächst überzeugt, einen guten Fang gemacht zu haben, zumal das Modul ja auch von 65,- DM auf 49,- DM reduziert war. Doch meine Meinung änderte sich schnell, als ich das Modul in den Computer geschmissen hatte und diesen angeschaltet hatte. Da bekam ich erst einmal einen Schock, denn unter den Anfangsgrafiken wurden lauter merkwürdige Zeichen abgebildet (Code- bzw. Graph-Taste). Schließlich konnte ich dann endlich meine Mannschaft zusammenstellen. (Bis zu zwei Mann und Captain), nachdem jeder der abgebildeten Spielfiguren (hier gute Grafik!) seine merkwürdigen Zeichen von sich gegeben hatte.



So, aber jetzt zum Spiel selbst: Die Grafik ist garnichtmal so schlecht, ja, sie wäre sogar wirklich gut, wenn da nicht dieses furchtbare Rucken und Blinken wäre. Ich habe bis jetzt erst drei verschiedene Levels gesehen und fand die Grafik ansich ganz gut, bis auf die oben genannten Nachteile.
Ähnliches gilt auch für den Sound und die Musik: Die Melodien sind wirklich gut, allerdings miserabel aufgeführt. Hier kann man sich eine Scheibe bei Konami abschneiden! Das schlechteste an diesem Modul kommt aber erst noch, nämlich der Spielinhalt :
Hier muß man alles, was entgegen kommt, abballern! An der Seite ist eine Karte des gesamten Levels abgebildet, auf der auch di Position des Spielers zu sehen ist. An der anderen Seite ist die derzeitige Formation zu sehen, das heißt, wie die einzelnen Spielfiguren zueinander stehen. Hat man die Formation mit Shift und Space gleichzeitig eingestellt, so kann`s losgehen. Immer nur den Joystick nach vorne drücken und ballern, so hat man schnell den ersten Endgegner erreicht. Dieser ist im Vergleich zu den anderen, kleineren Gegnern garnicht mal so leicht zu besiegen, da er öfters und genau in die Mitte getroffen werden muß.



Das ist eigentlich alles, was man zu diesem Spiel sagen kann, da ja einfach nicht mehr als Ballern gefragt ist! Wichtig wäre vielleicht noch, daß es sich um ein Mega-Rom-Modul handelt.
Wesentlich mehr hingegen hat mich das Spiel Avanger (Gremlin/Cass.)begeistert.Da wäre erst einmaldas wirklich gelungene Titelbild, welches eine perfekte Kopie der Kassettenhülle ist. Nach einiger Zeit verschwindet das Titelbild und das Programm läd weiter ; ich muß sagen das sich jede Laufzeit des Datenrekorders lohnt ! Nachdem man in "The Way of the Tiger" erfolgreich seine Ausbildung als Ninja hinter sich gebracht hat,muß man nun seinen Stiefvater rächen. Dies geschieht,indem man die Pergamentrollen in seinen Besitz bringt, die der "böse Yaemon" an sich gerissen hat. So nun hinein ins Spielvergnügen: Man beginnt außerhalb des Kerkers der dürstenden Herzen. Um in diesen zu gelangen, muß man die Schlüssel finden, mit denen Tore geöffnet werden können. Aber Vorsicht ! gerät man in eine Fallgrube, so hat man gleichzeitig alle Schlüssel verloren. Im kerker kommen dann von allen Seiten verschiedene Gegner, von Spinnen bis zu Hunden ist alles da, die mit einem Schlag,

Tritt usw. besiegt werden können, auf unseren Helden zu.Dabei kann er dann gleichzeitig allerlei nützliche Objekte finden und sich durch über 300 Screens schlagen, die übrigens wirklich gut dargestellt sind. Da ist es schon ganz schön schwierig, einen der drei zu besiegenden Wächter zu finden, geschweige denn auch noch den Richtigen! (Man muß die drei Wächter in einer bestimmten Reihenfolge töten.) Aber Gott sei Dank gibt es ja allerlei Hilfestellungen: Man kann zum Beispiel den Gott Kwon um auffrischung der geschwundenen Kräfte bitten, oder folgende Objekte sammeln: Magisches Schwert, Schlüssel, Shuriken, Schatz, usw. (habe noch nicht alle Gegenstände gefunden). Das Spiel läßt sich also im Prinzip als eine Mischung zwischen Gauntlet und The Maze of Gallious definieren, sowohl von der Grafik als auch von der Spielidee her. Etwas mager ist allerdings der Sound, da es hier keine guten Hintergrundmelodien gibt. Aber das muß ja kein Nachteil sein, denn die nerven sowieso nach längerer Spieldauer.Insgesamt läßt sich sagen, daß es sich bei Avenger alias The way of the Tiger 2 um eine lohnenswerte Anschaffung handelt. Und 20.- DM sind für ein solches Spiel nun wirklich nicht zuviel. Ich jedenfalls kann es nur wärmstens empfehlen,vorausgesetzt man findet Spiele wie Gauntlet, The Maze of Galious, Vampire usw. überhaupt gut. . . . .

Euer Stefan Lee

Breaker

Nicht ganz neu, aber wohl interessant.

Plötzlich tauchte in dieser Ausgabe das Spiel Breaker von Radarsoft in der Top Ten auf. Wir haben uns einmal die Diskette mit dem VG 8280 von Philips angesehen, und ehrlich, daß Spiel ist nicht schlecht. O.K., ein Actionspiel, aber hier haben die Programmierer ausnahmsweise einmal die grafischen Möglichkeiten von MSX2 ausgenutzt. Es klingt zwar banal, aber zum Beispiel die Wahlmöglichkeit ob mit 1 oder 2 Spielern gespielt werden soll, beinhaltet auch nicht jedes Spiel.

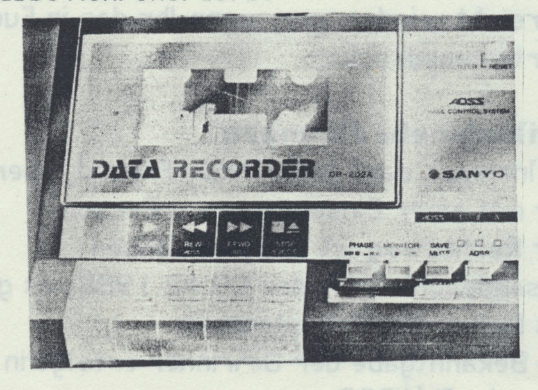


Der Sound ist durchschnittlich bis gut. Wer sich also feuchte Hände holen will, der ist mit Breaker sicherlich nicht schlecht beraten. Besonders originell ist die Spielidee allerdings nicht. Übrigens stammt das Spiel Breaker aus dem Jahre 1987.

Probleme mit dem

Datenrekorder

Wer schon mehrmals Programme mit einem Datenrekorder lud, der weiß sehr wohl um den Frust manchen Fehlversuches. Das Problem ist dabei nicht die Kassette, sondern der Tonkopf des Kassettenrekorders.



Auch sind die Tonköpfe nicht selten einfach verdreckt. Unser Tip: Tonkopf mit Wattestäbchen und Reinigungsbenzin reinigen und außerdem mit einem Schraubenzieher neu justieren. Sie werden sehen, es wirkt.

MSX-Magazin Preisrätsel

Viele Grüße vom Fehlerteufel!

Ja genau, Sie haben es gemerkt, daß kleine Listing in Heft 5 wies einen dicken Fehler auf:
Natürlich sollte es in dem Listing nur einmal die Zeile 20 geben. Daruf sollte die Zeile 30 folgen. Irren iist eben doch menschlich. Umsomehr war ich über die schlauen Köpfe meiner Leser erfreut. Die meisten hatten es nämlich bemerkt. Alle Achtung!

Hier nun das korrekte Listing:

```
10 N=1
20 N=N+1
30 Print N
40 Goto 20
```

Dieses Listing läuft übrigens auf allen Computern im Basic-Modus.

Die Lösung aus Heft Nr.5/1988:
Das abgedruckte Listing produziert fortlaufend und unendlich die Zahl 1. Korrekt eingegeben würde es aber die Zahlen von 1 bis unendlich anzeigen.

Die neue Aufgabe:
Was bewirkt das Kommando **"New"**
Es reicht wieder aus, wenn Ihr das in Eueren Worten ausdrückt.

Teilnahmebedinungen:
Teilnehmen darf jeder MSX-Freund, aber nur mit einer Einsendung pro Person.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 09.12.1988, es gilt das Datum des Poststempels.
Die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt in der Ausgabe 7/1988.

Die Gewinner aus Heft Nr. 5/1988:

1.
H. Boggen
P.P. Rubenstr. 11
NL-6137 XV Sittard

2.
Dieter Werner
Auhofstr 221/3/6
A-1130 Wien

3.
Marc Richter
Theiswies 5
5241 Weitefeld

Die Preise:
Einkaufsschecks der Firma Odin-Software GmbH.
1. Preis: 50,- DM
2. Preis: 30,- DM
2. Preis: 20,- DM

Wir wünschen Ihnen viel Glück !!!



My home is my castle !

Wir haben ein feines neues Zuhause.



Ab sofort alles neu:

Odin-Software GmbH

Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158, Telefax: 02472-5371
Telex: (050)5990424 dirks

MSX-Software Top Ten

Die Top Ten ist kräftig in Bewegung geraten. Auf Platz 1 kraxelte erstmalig kein Anwendungsprogramm: Der Dynamic Publisher. F1-Spirit konnte sich gleich um drei Plätze verbessern und landete auf Platz zwei. Der alte Spitzenreiter Metal Gear muß sich jetzt mit Platz 3 begnügen. Salamander rutschte von Platz 3 auf 4, während sich Nemesis 2 immerhin nunmehr auf Platz 5 hochangelte. USAS, mein heimleicher Favorit, mußte etwas Fersengeld geben und belegt nun Platz 6. Das Wunder dieser Top Ten: Zanac auf Kassette konnte sich den gar nicht so schlechten Platz 7 erobern. Maze of Galious sackte auf Platz 8, während auf Platz 9 das Spiel "Breaker" auf Diskette neu in die Top Ten einstieg. Tritorn sackte um einen Platz auf 10.

Die neue Top Ten:

Platz	Vorher	Titel	Medium	Tendenz
1.	(2)	Dynamic Publisher	/Disk.	(+)
2.	(5)	F1-Spirit	/ ROM	(+)
3.	(1)	Metal Gear	/ ROM	(-)
4.	(3)	Salamander	/ ROM	(-)
5.	(7)	Nemesis 2	/ ROM	(+)
6.	(4)	USAS	/ ROM	(-)
7.	(10)	Zanac	/ Kass.	(+)
8.	(6)	Maze of Galious	/ ROM	(-)
9.	(/)	Breaker	/ Disk.	(+)
10.	(9)	Tritorn	/ ROM	(-)

Die Gewinner aus Heft Nr. 5/1988:

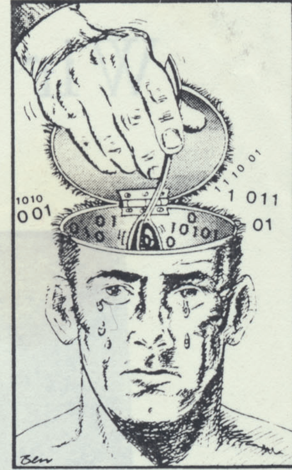
Mehmet Besler
Schwandenwiesenstr. 24
CH-8052 Zürich
-Schweiz-

Roland Fingermann
Schulstr. 35
8901 Kissing

Dirk Riesenberg
Robert-Bosch-Str. 5
8261 Aschau-Werk

Wolfgang Burtscher
Hasenbachweg 39
A-6800 Feldkirch

Thorsten Wittmann
Landäcker 3
7148 Remseck 5



Die Gewinner melden sich bitte bei der:
Odin-Software GmbH
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen darf jeder MSX-Freund. Ein Gewinn ist völlig unabhängig davon, ob der abgegebene Tip in die Top Ten kommt. Die Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Pro Person darf nur ein Tip abgegeben werden. Die Bekanntgabe der Gewinner erfolgt ohne Gewähr.

Der zu gewinnende Preis:
Wir verlosen 5 (fünf) Einkaufsschecks der Firma Odin-Software GmbH in Höhe von 30,- DM.

Senden Sie Ihren Tip auf einer richtig frankierten Postkarte an:
MSX-Magazin
Top Ten
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Einsendeschluß ist der 09.12.1988.
Es gilt das Datum des Poststempels.

Viel Glück !!!



Klein-anzei-gen

Suche Tauschpartner für MSX 1 Spiele. Wer verkauft mir das Modul " Green Beret " unter 30.- DM ? Suche auch Spiele für den Atari 800 XE. Verkaufe folgende Spiele zu je 5.- DM : Finders Keepers, Alien 8, Trailblazer, Speed King, MSX Plus (14 Programme). Schreibt an: Nektarios Antoniadis , Sannentalstr. 12 , 7430 Metzingen .

Suche preisgünstig Module aller Art, kaufe auch kaputte MSX 2 Computer auf.Verkaufe und tausche Spiele, habe noch 2 x Parodius, 3 x Ancient, Vanished Omen und Dragon King. Info bei: H. Baggen , P.P. Rubensstr 11 , NL-6137 XV Sittard , Tel . 04490 - 22598

Verkaufe neuwertige Panasonic CF 2700 MSX-1 Computer mit Diskettenlaufwerk, Datasette, 2 Joysticks, Maus und ca. 100 Top MC-Games + Handbücher und sonstige MSX Literatur. Neupreis 3.100,- DM für 1.200,- DM. Mark Schlick , Wasgaustr. 34 , 6781 Fischbach Tel. 06393/1820 .

Suche Tauschpartner für MSX 1. Tausche nur auf Kassette. Schickt mir eure Liste, dann bekommt ihr meine. Jörg Schwientek , In den Peschen 23 , 41 Duisburg 14

Super Angebot !!! Verkaufe meine gesamte MSX-1 Anlage. Dazu gehört: Sanyo MSX-1 Computer, doppelseitiges DimTec Laufwerk (3,5), Brother M-1009 Matrixdrucker, 2 Joysticks, Anleitungen, MSX-Revues. Und nun der Hammer: Über 80 Disketten gefüllt mit ca. 800 Programmen !!! Preis VHP. Oliver Stolz , Forrenstr. 18 , CH-9050 Appenzell , Tel. 071/833368 .

Verkaufe zu billigsten Spottpreisen Original Konami Module Penguin Adventure, und Nemesis. Außerdem noch den Spitzenflugsimulator "Ace of Aces" (cas) sowie die U-Bootsimulation "Dawn Patrol" (disk). Christian Wahl , Ahornstr. 2 , 8961 Sulzberg , Tel. 88376/8238 .

Verkaufe folgende Artikel: Philips-Datasette D6450 und Netzsteckermit zahlreichen Programmen für 70.-DM. Außerdem jede Menge Hefte: HCH und ASM und noch jede Menge andere Spiele z.B.: Winter Games, Arkanoid usw. Preisliste erhalten Sie bei: M. Telthörster , Bremer Str. 61 , 2847 Barnsdorf .

Verkaufe Cardridges wie Computer Billiards, Comic Bakery, Antarctic Adventure für 15.- DM. Vie ar Kung fu 2, Knightmare, Goonies, Nemesis 1 für 25.- DM . Ferner tausche ich Spiele auf 3,5 Zolldisketten (MSX-1/2). Liste anfordern. Frank Holz , Sudetenstr. 14 , 7077 Alfdorf , Tel. 07172/3770 (Abends).

Verkaufe Software (Alles Originale mit Anleitung): MSX-Dos (3,5) = 50,- DM , Green Beret (Modul) = 40,- DM, Enigma (3,5) , Winter Games (cass), Decathlon (cass), Sparkie (Modul) = je 20,- DM, Scentipede, Firehawk, Reflex, Speed King, Knight Tyme, Formula 1 Simulator, Octagon Squad, Learning English Part 1 , Kreativ mit Grafik (alles Kassette) = je 10,- DM, oder alles zusammen 250,- DM.
Sven Eibner , Rottenburgerstr. 36 , 8300 Ergolding , Tel. 0871/76526

Verkaufe MSX Computer Yamaha CX 5 M Computer mit Soundmodul SFG 05 VB. 450,-DM. Music Keyboard YK 01 , Composer YRM 101 , Voicing YRM 102, MIDI Rekorder YRM 301 VB. zus. 300,-DM. 15 Konami Spielmodule, 9 Spielmodule Sony ,



Hal und andere. VB. 300,- DM.
14 Spiele auf Kassette, Kassettenrekorder, Data Becker und andere MSX-Bücher, alle Hefte von MSX-Info, MSX-Magazin, HCH und MSX-Revue. VB. 200,- DM. Bei Gesamtabnahme 10% Nachlaß. Angebote bitte an: Gerhard Walter, Am Born 9, 3204 Nordstemmen.

Philips MSX-2-Computer VG 8235 mit Farbmonitor Sony KX-14 CP1 sowie Sony-Bitcorder SCD-500; verschiedene Konami Module (u. a. Metal Gear, Nemesis 2) 2 MSX-Bücher, 15 Zeitschriften für MSX alles neuwertig für 900,- DM zu verkaufen! Ralf Flügel, Filsweg 2, 7300 Esslingen, Tel. 0711/3450148.

Sony Trackball für 40,-DM sowie original Software z. B. Leather Skirts, English Holydays, Super Sellers, Flight Deck für je 10,- DM, (DKS/Programm) und Mic 80 Kassettenversion für je 5,- DM **zu verkaufen**. Klemens Kalvelage, Robert Koch Straße 76, 4700 Hamm 3, Tel. 02381/404771.

Suche MSX 2 Tauschpartner (nur Disk). Sendte eure Liste. W. Rijke, Postbus 297, NL-3740 AG Baarn, Holland.

Österreich: Suche Tauschpartner (nur Tape) Drucker, MSX-2. Tel. 07682/69692.

Verkaufe spottbillige Spiele auf 3,5-Disketten. Verlangt meine Gratisliste! Patrik Scheppler, Bodenweg 3, CH-3114 Wichtrach, Tel. 031/981622 (evt. CH-Vorwahl).

Verkaufe: Philips VG 8020, Datasette, Sony Floppy, Macrom Monochrom Monitor, div. Programme auf Kassette und Disk, MSX-Fachbücher, HCA-Zeitschriften. Evtl. noch einen HR 5 Drucker mit Zubehör. Alles zusammen kostet 999,- DM. Der Drucker so um 200,- DM. (Alles nur gegen Abholung) Uwe Albrecht, Haydnstr. 4, 7255 Rutesheim.

Suche Module wie Salamander, Nemesis 2, Maze of Gallious und F-1 Spirit (Preisvorstellung ca. 35,- DM); außerdem noch Road Fighter, Sky Jaguar, Pippols, Rollerball, Time Pilot und Boxing (zahle maximal 20,- DM). Billigstes Angebot wird angenommen. Thinh Lam, Herrenwiesweg 7, A-4870 V'markt.

Suche gebrauchte Sony HBF 700 D. Bitte eventuelle Schäden angeben.
Suche auch Tauschpartner für MSX1/2 Programme. Martin Withake, Hörstr. 25, 4441 Schapen, Tel. 05458/588.

Suche die Module "The Treasure of Usas" und "Penguin Adventure". Angebote an: Michael Stellmann, Bachstr. 6 7328 Wäschenbeuren.

Verschenke Diskettenbox für 75 3,5 Zolldisketten, tausche Vampire Killer (original verpackt) gegen Metal Gear oder Penguin Adventure (nur Original-Module). Stefan Theimer, Schwedenstr. 2, 6203 Hochheim.

Unser Club sucht noch Mitglieder die gerne Programme schreiben und sicherlichauch einmal einen Beitrag zur Clubzeitschrift leisten. Wir bieten alle zwei Monate eine Clubzeitschrift und all halb Jahr eine



Clubdiskette. Weiteres steht im Clubinfo, das kostenlos bei uns zu bekommen ist, Desweiteren suchen wir zwecks Clubausbau einen Videocomputer Philips NMS 8280 sowie einen dazugehörigen Monitor, wenn möglich mit einem Grafiktablett. Da wir nicht über genügend Geld verfügen, wären wir froh um ein Angebot um die 1300 DM.
Hecc, Hauptstr. 148, CH-8272 Ermatingen

Tausche das Superschachspiel Chess (original) gegen Metal Gear. Chess hat viele Sondermöglichkeiten. Z.B.: Zwölf (!) Schwierigkeitsgrade, Rochade, Bauern in Dame oder Läufer tauschbar, letzter Zug ist rücknehmbar, Schwierigkeitsgrad während des Spiels veränderbar, man kann mit dem Computer die Spielfiguren tauschen und noch vieles mehr. Das Spiel läuft auf MSX-2. Lege unter Umständen noch bis 10,- DM drauf. Matthias Krementz, Robert-Schuman Ring 3, 6239 Kriftel, Tel. 06192/43756.

Verkaufe supergünstig VG 8010 (48 K) von Philips mit Modulen .(Final Zone, Penguin Adventure, Nemesis, Knightmare, Q-bert) zusammen nur 250,- DM (NP. 450,- DM)
Einzelpreise: Computer 75,- Final Zone, Nemesis, Q-Bert je 30,-
Penguin Adventure 35,- Knightmare 25,-
Alle Preise Verhandlungsbasis.
Verkaufe außerdem Alien 8 + Basicode, Pongo, Enemy-Trap (64 K-Cass.) zusammen für 10,- DM. Stefan Lee, Pleyer Str.3, 5102 Würselen Bardenberg, Tel. 02405/16764.

Suche Tauschpartner für MSX-Programme auf Modul oder Kassette (wenn möglich in Raum Aachen). Stefan Lee 02405/16764

Verkaufe Grafik/Text Adventure "Eviltower" für MSX 1/2 für 20,- DM. Diskettenlaufwerk erforderlich! Wolfgang Burtscher, Ob. Hasenbachweg 39, A-6800 Feldkirch.

Österreich: **Verkaufe** Sony HB 75 D mit Data Becker Buch: Grafik und Sound und viele Hefte (HCA und Info) für nur 2000,-ÖS (NP: über 5500,-ÖS). Lam Thinh, Herrenwiesweg 7, A-4870 Voecklamarkt.

Suche dringend VG 8235 oder gleichwertigen MSX-2 Computer. Zuschriften an:
Lechner Peter, Justg. 29/22/12, A-1211 Wien.

Verkaufe neuwertigen Panasonic CF 2700 MSX-1 Computer mit Diskettenlaufwerk, Datasette, 2 Joysticks, Maus und ca. 100 Top Mc-Games; Handbücher und sonstige MSX-Literatur. Neupreis 3100,- DM - für 1200,- DM. Tel. 06393/1820, Mark Schlick, Wasgaustr. 34, 6781 Fischbach.

Suche günstig Module aller Art, kaufe auch kaputte MSX-2 Computer. Verkaufe und tausche Spiele, habe noch 2 Parodius, 3 Ancient ys Vanished Omen und 1 Dragon King. Info bei: H. Baggen, P. P. Rubensstr. 11, NL-6137 XV Sittard, Tel. 04490/22598.

Suche Tauschpartner für MSX-1 Spiele. Wer verkauft mir das Modul Green Beret unter 30,- DM ? Suche auch Spiele für Atari 800 XE. Verkaufe folgende Spiele für je 5,- DM: Finders Keepers, Alien 8, Trailblazer, Speed King, MSX-Plus (14 Programme). Nektarios Antoniadis, Sannentalstr. 12, 7430 Metzingen.



Suche Module für MSX-1. Bitte um Gebote. Tel. 02203/84687, Ralf Diekmann, Rezagstr. 11, 5000 Köln 90 (Bin von Anfang bis Ende November in Urlaub.)

Verkaufe über 100 mit MSX1/2 Programmen bespielte Disketten (3,5), zum Preis von 60,-ÖS/Diskette Z.B: Tnt, 1942, Firebird, u.s.w. Alle Programme laufen auch auf Philips 8235. Siegfried Schumach, Weitendorf 22, A-9122 St. Kanzian

Suche Lieder, die auf dem Hit Bit 75 P laufen. Ferner suche ich noch: Way of the Tiger, California Games und andere Spiele dieser Art (3,5 Disk. MSX-1 !!!). Kauf oder Tausch. Sebastian Rohrbach Am Scheuerberg 27, 6129 Erbach, Tel. 06062/2736.

Suche möglichst billig ein MSX-1 Diskettenlaufwerk für meinen Yashica C-64. Tausche auch Programme auf 3,5 Disk (MSX1/2) für VG 8235. Suche vor allem California Ganes und World Games! (Habe ca. 300 Spiele wioe Elite, Vampire Killer, Breaker, Super Rambo Special, Metal Gear). Marc Stegemann, Stettiner Str. 12, 2200 Elmshorn

Verkaufe MSX-1 Spiel: The Maze of Gallious (Rom) zu einem günstigen Preis. Patrik Scheppler, Bodenweg 3, 3114 Wichtrach (CH) Tel. 031/981622.

Verkaufe MSX-1 Spiele auf m3,5 Disketten. Patrik Scheppler, Bodenweg 3, 3114 Wichtrach (CH). Tel. 031/981622.

Suche Speichererweiterung für Philips VG 8020, sowie entsprechende Anwenderprogramme, wie Textverarbeitung, Vokabeltrainer, Buchführung für MSX-1 auf Kassette. Huber Georg, Bäckeranger 13, 8156 Otterfing.

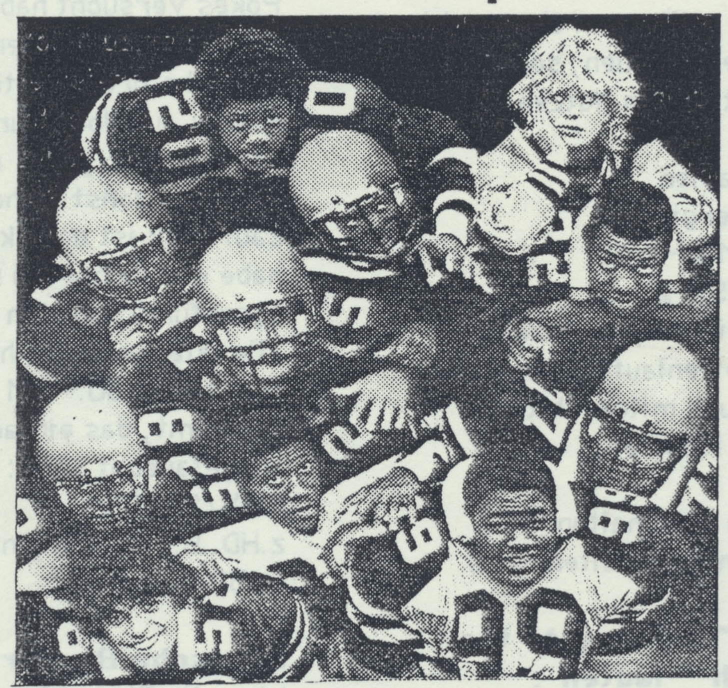
Verkaufe Sony HBF 700 D + Philips Color Monitor VS 0080 + Printer Philips VW 0030 VB. zus. 1500,- DM. Kurt Feichtinger, Hochstr. 73, CH-8200 Schaffhausen, Tel. 053/245962 (Vorwahl aus BRD 004153)

Wanted: CP/M Version 3.0 for MSX-2 with english instuction manual. Andrew C. Price, Magnolia House, Penn Lane, Melbourne, Derbyshire De 7 1 EQ, England.

KONAMI

MSX

Starke Spiele



für starke Leute

In Kürze: Kings Valley 2

Erhältlich bei:
Odin-Software GmbH
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158
und in allen guten
Fachheschäften.

Tips + Tricks

von Philipp Lämmlin , Schwendinstr.10 , CH-9032 Engelburg

Passwort MSX-2 : Wenn man ein Passwort vergessen hat, oder jemand aus "Spass"
eines eingetippt hat, dann einfach GRAPH- oder STOP- Tasten beim Einschalten drücken. Diesen Trick sollte man aber nicht uneingeschränkt weitererzählen, sonst verliert das Passwort seinen Nutzen.

Nützliche Systemvariablen :
print peek (&h002d) ergibt die
MSX-Version : 0 -- MSX-1
1 -- MSX-2
print peek (&hfb21) liefert die Anzahl angeschlossener Diskettenlaufwerke. Dabei wird das Simulierte auch mitgezählt:
hat man ein oder zwei Floppies angeschlossen -> 2
drückt man CTRL biem Einschalten -> 1
drückt man SHIFT beim Einschalten -> 0

Die Passworte zu "Journey to the Centre of the Earth " lauten :

2. Teil : DECENT
3. Teil : ADRIFT
4. Teil : RETURN

Sony HiBrid - Druckeranpassung

Für alle Sony HiBrid - Benutzer habe ich einen vielleicht ganz brauchbaren
Tip was die Anpassung fremder (also nicht Sony und nicht MSX-Drucker) :
Bei Sony Deutschland gibt es ein überarbeitetes HiBrid-Handbuch, das mit der alten Version, die ja kaum lesbar war ,nicht mehr zu vergleichen ist. Diejenigen, die das alte Handbuchkennen, werden das Neue besonders zu schätzen wissen. Dort findet man auch im Anhang ein kurzes Basic Listing und eine ausführlicheErklärung, wie die Anpassung funktioniert.Leider hat man vergessen, auf eine kleine, aber wichtige Eigenart von HiBrid hinzuweisen: die HiBrid-Datei PRINTER. DAT, die die Druckersteuerzeichen enthält, akzeptiert keine Null ! Also, alle Steuercodes, die Nullen enthalten, haben nach der Übertragung in PRINTER.DAT keine Nullen mehr.Das heißt: aus 1B 3F 00 05 wird 1B 3F 05 . Dies dürfte mit ein Grund dafür sein, daß man HiBrid nur sehr schwer dazu bringt, Grafiken auszudrucken.

Die "lahme" Floppy des Sony HB-F 700 D

Es gibt schon viele Leute, die mit diversen Pokes versucht haben , das Sony Floppy schneller zu machen. Es gibt aber eine einfache ,preiswerte Möglichkeit, die Sony Floppy auf Hochtouren zu bringen. Sie schlägt dann jedes Atari - Laufwerk und auch das sonst so hoch gelobte Philips - Laufwerk ist dann kein Konkurrent mehr. Ich habe das selbst bei meinem Rechner ausgeführt, und bin ehrlich begeistert. Für alle Interessenten hier eine Adresse, bei der man gegen 30.- DM ein neues EPROM bekommt, das einfach gegen das alte ROM ausgetauscht wird:
MSX/SVI Club
z.HD. H.- U. Willigmann , Tuinerstr. 13 , 4450 Lingen .

Deutsche Beschriftung zu HiBrid

Wem die Tippfehler in der deutschen Beschriftung der HiBrid-Menus nicht mehr gefallen, kann diese leicht selbst ändern, vorrausgesetzt er hat einen Disketten-Monitor/Editor. Die Beschriftung steht in den folgenden ASCII- Dateien und kann gegen eine neue, fehlerfreie einfach ersetzt werden (Backup !).

- MER .069
- TGER .069
- WPOVL5 .069
- SPOVL5 .069
- DBOVL5 .069
- GROVL5 .069



MSX I Programme für MSX II
v. Dirk Riesenberg, Robert-Boschstraße 5, 8261 Aschau-Werk
Wer einige MSX I Programme auf MSX II nicht laufen lassen kann, sollte es mit folgender Formel versuchen:
10 A = PEEK (-1) : A = NOT A AND &H FO : A = A + A/16 POKE -1, A
Ausserdem ist es gut, die CTRL- Taste beim Einschalten gedrückt zu halten.

Tip zu Knightmare
v. Rudolf Lechleitner, A- 9081 Reifnitz
Weder in der Beschreibung, noch irgendwo anders ist ein Hinweis auf die geheimen Ausgänge zu finden. Diese führen in die jeweils nächste Runde und haben folgende Erscheinungsform:
Erscheinen wie versteckte Juwelen: unsichtbar bis zum ersten Treffer, dann als "?" Sie haben in jeder Runde ihre fixe Position auf dem Spielfeld, sind aber sehr oft zu treffen, bis sie sich als "Exit" zu erkennen geben.
Einen Haken gibt es natürlich auch: Sie erscheinen nicht immer. Eine Bedingung für das Vorhandensein dieser Ausgänge habe ich noch nicht gefunden.
Orte:
In Stage 1 auf der linken Seite vor dem zweiten Fluß, hier tauchen schon die ersten Ritter auf.
In Stage 2 im ganz rechten Bildschirmviertel, hier habe ich den Ausgang nur einmal gefunden.
In Stage 3 - noch keinen Ausgang gefunden.

Tip zu Drum (Listing aus MSX-Magazin/5)
v. Oliver Wirkus, Kirchweg 14, 7570 Baden-Baden/ Lichtental
Nachdem ich das Listing Drum abgetippt hatte, und die ersten Testläufe des Programms durchgeführt hatte, fiel mir ein kleiner "Bug" auf. Beim Umschalten vom Hauptmenue in Unterprogramm "Programme" sollte der Tastaturpuffer geleert werden, da zumindest beim Sony HB-F 700 D Cursortasten im Tastaturpuffer hängenbleiben. Dies hat zur Folge, daß der Cursor beim INPUT-Befehl nicht hinter dem Text, sondern einige Zeilen tiefer steht und so den ganzen Bildschirmaufbau zerstört. Beheben läßt sich dies, indem man die Zeile 1470 folgendermaßen abändert:

```
1470 DEFUSR0 = &H156 : X = USR0(i). T = 0 : LOCATE 2,15: INPUT
```

Der Sprung ins ROM an die Stelle &H156 bewirkt ein sofortiges Leeren des Tastaturpuffers. Auf diese Weise kann der MSX nicht mehr dort verbliebene Tasten "versehendlich" dem INPUT-Befehl zuordnen.

MSX - Magazin Abo 1989

Wir machen weiter !
Bestimmt wollen Sie auch 1989 weiterhin das MSX-Magazin direkt ins Haus bekommen. Kein Problem.
Damit Sie auch schon die Ausgabe 1/1989 sollten Sie schon jetzt Ihr Abo 1989 bestellen.

So wirds gemacht:
1. Möglichkeit:
Überweisen Sie 45,- DM auf das Konto Nr. 46006003 bei der Stadtsparkasse Aachen, (Blz.: 390 500 00).
Bitte unbedingt gut leserlich Ihre genaue Anschrift auf die Überweisung schreiben!.
2. Möglichkeit:
Senden Sie und einen Verrechnungsscheck in Höhe von 45,- DM an:
MSX-Magazin
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Auf dem Verrechnungsscheck muß Ihr Name mit Ihrer genauen Anschrift stehen.
Wir wünschen Ihnen auch im Jahr 1989 viel Spaß mit Ihrem MSX-Magazin.

Dialog

Programmtausch

Ralf Kostka , Schweinauerstr. 28 , BRD-8500 Nürnberg 70 , sucht MSX-User aus aller Welt zum Programmtausch. Wer mir schreibt bekommt meine Programmliste zugesendet. Suche auch Pokes. Jeder der mir schreibt bekommt eine Antwort!!

Suche Tip für Future (Mirai)

Armin Bantle ,, Zimmernerstr. 7 , 7210 Rottweil , Tel. 0741/41661 , fragt Wer kann mir Tips zu Future (Mirai) von Xain geben? Wie komme ich in Stage 3 ? Wie werden die Items benutzt (ich habe von jedem 7 Stück)? Schreibt mir bitte oder ruft mich an!!

Speichererweiterrung

Joachim Bühler , Hübben 16 , 5650 Solingen schreibt: Zur Bearbeitung umfangreicher Texte und Tabellenkalkulationen reicht der Speicherplatz des Philips NMS 8280 nicht aus. Trotz intensiver Bemühungen war es nicht möglich, eine entsprechende Speichererweiterung zu beschaffen. Wer kann mir Bezugsquellen für 256 oder 512 KB-Speichererweiterungen benennen?

"New Adam and Eve"

Philipp Lämmlin , Schwendistr. 10 , CH - 9032 Engelburg , sucht Tips zur weiteren Lösung des Adventures "New Adam and Eve". Wie komme ich an den Eimer zum Löschen des Brandes im Museum? Wo finde ich Hinweise zur Zahlenkombination des Safes im Chemielabor ?

Kontakte

Bert Genzink , Lager Str. 8 , 4458 Neuenhaus , schreibt : Besitze Philips NMS 8082 , Kontakte zu Holländischen Magazinen und Gruppen.(z.B. C.U.C.), interessiert an DFÜ, aber Anfänger (in jeglicher Hinsicht). Interessiert an Festplatte u.ä. /BTX bzw. Comnet oder Viditel (NL). Laufen NL-Text Hardware auch auf deutschen Apparaten? Wie läuft Philips NMS 8082 auf den neuen NEP6 und mit Farbband (Colour)??Ich will endlich einmal farbige Ausdrucke erstellen können!!!!! Was ist mit dem neuen MSX-Dos, das in hohem Grade mit MS-Dos kompatibel sein soll und NL.-Zeitschriften angekündigt wird? Zahle gut für jede gewinnbringende Info, auch für Aktienverwaltung! Viele Grüße Bert .

Antwort zu Nemesis II (Ausg. 3/88)

Von Herrn Rudolf Lechleitner , A-9081 Reifnitz , erreichte uns foldende Antwort auf die Frage,wie man an Raumschiff 4 vorbeikommt.
Die Raumschiffe 4 und 5 schleudern dem Spieler Blitze entgegen, die aus den Elektroden aus der Frontseite des Raumschiffes Kommen. Grundregel: Keine Panik!!! Die besten Überlebenschancen hat man mit der Standardausrüstung (Option #2, Laser #2, Force Field, Uplaser #2, Napalm Missile). Möglichst immer die Zusatzschiffe zum Feuern verwenden um sich selbst nicht in zu große Gefahr zu begeben. Außerdem kann man sich knapp vor das Raumschiff hinstellen, was dazu führt, daß man außerhalb des Trefferbereichs der Blitze liegt. Dabei wird auch die eigene Schußfolge erhöht.
Ende des "lebenden Planeten": Am besten man läßt die letzten Zellen stehen, diese fangen die Schüsse des Organismus am Ende auf. Ziel an dieser Stelle ist es, die oberen und unteren Verbindungsarme des Organismus (diese leuchten) abzutöten. Hier kommt kein Raumschiff mehr! Thema Zusatzwaffen: Viele Spieler erhalten nur die ersten drei Zusatzwaffen (Uplaser, Downlaser, Napalm Missile). Nach vielen Kämpfen machte ich folgende Entdeckung: Raumschiffe tauchen nur hinter den ersten fünf Planeten auf - demnach dürfte es maximal fünf Zusatzwaffen geben, es gibt



aber sieben. Später stellte ich fest, daß man bei raschem entern eines Raumschiffes zwei Zusatzeaffen erhält, bei zu langer Zeit keine. Für jedes Raumschiff gibt es einen Trick, dessen Bewegung anzuhalten (zu entern).

Frage zum Festungsplaneten (Nemesis 2)

Rudolf Lechleitner, A-9081 Reifnitz, fragt: Ich schaffe es immer in bis in die letzte Kammer mit den bewegten, unzerstörbaren Platten. Diese zerstören in kurzer Zeit mein Schutzschild. Wie zerstöre ich die Kanone am anderen Ende des Raumes? In diesem Gemetzel sieht man nicht einmal mehr, ob diese getroffen wurde!

Kein klares Bild bei 60 Hz ?

Mattias Krementz, Robert-Schuhman-Ring 3, 6239 Kriftel, fragt:
In Europa laufen die MSX-Computer wie bekannt auf einer Frequenz von 50 Hz. Die japanischen MSX-Computer laufen aber mit einer Frequenz von 60 Hz. Glücklicherweise kann man auf einem MSX 2 auf 60 Hz. umstellen. Dies geschieht mit dem Befehl VDP (10) = 0 Aber jedesmal, wenn ich diesen Befehl eingebe, beginnt der Bildschirm zu flackern und die untere Hälfte verschwindet. Im Klartext: Man kann nichts mehr erkennen. Wie bringe ich es fertig, ein klares Bild mit einer Frequenz von 60 Hz. herzustellen? Ich besitze einen MSX 2 VG 8235 und einen Farbfernseher, der einen RGB-Ausgang hat, den ich natürlich benutze.

Viren auch bei MSX ?

Dirk Riesenberg, Robert-Bosch-Str.5 8261 Aschau-Werk, schreibt
Habt Ihr schon einmal Programme getauscht? Dann seid auf der Hut vor Viren, denn es gibt sie auch bei MSX-Usern! Ich selber war davon betroffen, da ich oft Mailboxen besuchte und mich mit Viren infizierte. So verlor ich eine Menge guter Programme. Mein Tip beim "häcken" in Mailboxen: Immer die Diskette schreibgeschützt halten, oder besser noch, nur Disketten ohne Programm verwenden. Viren können nicht mit Daten übertragen werden, sondern nur mit Programmen, da sie selbst Programme sind. Also: Vorsicht beim Tauschen, denn die Viren sind auch bei MSX!



MSX-Magazin Listing

In dieser Ausgabe:

Royal

Wie in jeder Ausgabe, haben wir auch diesmal ein tolles Listing für Sie ausgesucht. Es stammt aus der Schweiz vom Autoren Anton Knafl und wird Ihnen sicher viel Spaß bereiten.

Wir versenden das Listing nicht mehr auf Diskette.

Der Grund liegt in der geringen Nachfrage, denn die meisten User möchten sich das Listing lieber zum Nulltarif eintippen. Wir haben das Listing selbst getestet. Es läuft ganz sicher so, wie es hier abgedruckt ist.

Noch etwas.

Bitte rufen Sie nicht in der Redaktion an, wenn Sie beim Eintippen Fehler machen, denn wir sind wirklich nicht in der Lage, ferndiagnostisch zu beurteilen, wo der Fehlerteufel Sie gepackt hat. Da hilft nichts anderes als SUCHEN! Wir danken für Ihr Verständnis.

```
10 REM****************************
11 REM*                          *
12 REM*                          *
13 REM*        R O Y A L         *
14 REM*                          *
15 REM*                          *
16 REM*                          *
17 REM*      Anton Knafl         *
18 REM*                          *
19 REM*      A-8510 Stainz       *
20 REM*                          *
21 REM*                          *
22 REM*                          *
23 REM****************************
24 REM*                          *
25 REM*                          *
26 REM*                          *
27 REM*        1987              *
28 REM*                          *
29 REM****************************
39 :
100 CLS:KEYOFF:CLEAR300:DEFINTA-Y:COL
OR15,1,1:GOSUB1940:SCREEN2,2:VDP(1)=V
DP(1)-64
110 DIMFA(16),FP(4),AA(4),HO(4),BH(5)
,BV(5),BS(5),BC(5),BD(5):FORI=1TO16:R
EADA:FA(I)=A:NEXT:FORI=1TO4:READA:FP(
I)=A:NEXT:FORI=1TO4:READA:HO(I)=A:NEX
T:FORI=1TO10:READK1(I),K2(I):NEXT:FOR
I=1TO5:READBH(I),BV(I),BS(I),BC(I):NE
XT:OPEN"GRP:"AS1
120 FORI=14336TO14848:READA$:A=VAL("&
H"+A$):VPOKEI,A:NEXT:SOUND3,1:SOUND7,
56:FORI=84TO156STEP24:LINE(I-2,59)-(I
+17,85),14,B:LINE(I-3,58)-(I+18,85),1
4,B:LINE(I-1,60)-(I+16,84),15,BF:NEXT

130 SM=0:GOSUB400:FORI=1TO10:CIRCLE(K
1(I),K2(I)),8,15,,,1.1:PAINT(K1(I),K2
(I)),15:NEXT
140 FORI=1TO10:CIRCLE(K1(I),K2(I)),6,
1,,,1.1:PAINT(K1(I),K2(I)),1:NEXT:SOU
ND1,1:FORI=10TO14:CIRCLE(127,146),I,1
0,,,1:NEXT:DRAW"BM117,143":PRINT#1,SM

150 LINE(HO(1)-5,120)-(HO(1)+8,132),1
2,BF:H9=HO(1)-1:DRAW"BM=H9;,123":PRIN
T#1,"<":DRAW"BM=HO(1);,123":PRINT#1,"
<":LINE(HO(4)+11,120)-(HO(4)+24,132),
12,BF:H9=HO(4)+16:DRAW"BM=H9;,123":PR
INT#1,">":H9=H9+1:DRAW"BM=H9;,123":PR
INT#1,">"
160 LINE(97,38)-(159,54),10,B
170 LINE(98,38)-(158,54),10,B:LINE(10
2,40)-(154,52),6,BF:DRAW"BM110,43":PR
INT#1,USING"#####";SU:FORI=1TO5:LINE(
BH(I),BV(I))-(BH(I)+20,BV(I)+19),10,B
:LINE(BH(I)-1,BV(I)-1)-(BH(I)+21,BV(I
)+20),10,B:NEXT
180 FORI=1TO5:PUTSPRITE15+I,(BH(I)+3,
BV(I)+1),15,BS(I)-1:NEXT
190 FORI=1TO4STEP3:LINE(HO(I),101)-(H
O(I)+19,116),13,B:LINE(HO(I)+1,102)-(
HO(I)+18,115),13,B:NEXT:LINE(30,0)-(2
25,190),4,B:LINE(33,3)-(222,187),4,B:
PAINT(32,2),4
200 FORI=1TO4:LINE(HO(I),89)-(HO(I)+1
9,99),10,BF:NEXT:FORI=1TO4:PUTSPRITE4
+I,(HO(I)+2,85),1,14:NEXT:ONKEYGOSUB,
,,,,400:VDP(1)=VDP(1)+64:GOTO 1830
210 FORI=1TO4:LINE(HO(I),89)-(HO(I)+1
9,99),10,BF:NEXT:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:
PUTSPRITE9,(HO(1)+2,98),15,12:PUTSPRI
TE10,(HO(4)+2,98),15,13
220 GOSUB1910:FORII=1TO8:FORI=1TO4:A=
INT(RND(1)*12)+1:PUTSPRITEI-1,(FP(I),
63),FA(A),A-1:SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND
8,8:SOUND8,0:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIM
E)*12)+1:SOUND8,15:SOUND0,60:PUTSPRIT
E0,(FP(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A
230 GOSUB1910:FORII=1TO8:FORI=2TO4:A=
INT(RND(1)*12)+1:PUTSPRITEI-1,(FP(I),
63),FA(A),A-1:GOSUB1920:NEXT:NEXT:A=I
NT(RND(-TIME)*12)+1:SOUND8,15:SOUND0,
40:PUTSPRITE1,(FP(2),63),FA(A),A-1:AA
(2)=A
240 B=INT(RND(1)*15)+4:FORII=1TO8:FOR
I=3TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:PUTSPRITEI-
1,(FP(I),63),FA(A),A-1:GOSUB1920:NEXT
:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*12)+1:SOUND8,1
5:SOUND0,20:PUTSPRITE2,(FP(3),63),FA(
A),A-1:AA(3)=A
250 B=INT(RND(1)*20)+4:FORII=1TO8:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:PUTSPRITEI-
1,(FP(I),63),FA(A),A-1:GOSUB1920:NEXT
:NEXT:A=RND(1):A=INT(RND(1)*12)+1:SOU
ND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(FP(4),63)
,FA(A),A-1:AA(4)=A
260 FORI=1TO20:NEXT:SOUND8,0:GOSUB108
0:ONKEYGOSUB350,360,370,380,390,400:F
ORI=1TO6:KEY(I)ON:NEXT:SN=SM-1
270 KEY(6)ON
280 D8=STRIG(0):IFD8THEN290ELSE280
290 SOUND0,1:SOUND1,1:SOUND8,14:FORI=
1TO6:KEY(I)OFF:NEXT:SOUND0,1:SOUND8,0
:IFSU-SM<0THENGOSUB410:IFSU-SM<0THEN1
840
300 SU=SU-SM:LINE(102,40)-(154,52),6,
BF:DRAW"BM110,43":PRINT#1,USING"#####
";SU
310 IFF1ORF2ORF3ORF4THENIFSN+1<>SMTHE
NSM=SN:GOSUB420
320 IFF1ORF2ORF3ORF4THENIFSU-SM<0THEN
SN=0:SM=0:GOSUB410:GOTO440
330 IFF1ORF2ORF3ORF4THENSM=SN:GOSUB40
0:GOTO440
340 GOTO 210
350 SOUND0,200:SOUND8,13:LINE(HO(1),8
9)-(HO(1)+19,99),8,BF:KEY(1)OFF:KEY(6
)OFF:F1=1:AM=1:SOUND8,0:RETURN
360 SOUND0,150:SOUND8,13:LINE(HO(2),8
9)-(HO(2)+19,99),8,BF:KEY(2)OFF:KEY(6
)OFF:F2=1:AM=1:SOUND8,0:RETURN
370 SOUND0,100:SOUND8,13:LINE(HO(3),8
9)-(HO(3)+19,99),8,BF:KEY(3)OFF:KEY(6
)OFF:F3=1:AM=1:SOUND8,0:RETURN
380 SOUND0,40:SOUND8,13:LINE(HO(4),89
)-(HO(4)+19,99),8,BF:KEY(4)OFF:KEY(6)
OFF:F4=1:AM=1:SOUND8,0:RETURN
390 FORI=1TO4:LINE(HO(I),89)-(HO(I)+1
9,99),10,BF:NEXT:F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:
FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
400 SM=SM+1:IFSM=6THEN410ELSELINE(121
,143)-(135,151),1,BF:DRAW"BM117,143":
```

```
PRINT#1,SM:PUTSPRITE20+SM,(K1(SM)-5,K
2(SM)-9),12,15:RETURN
410 SM=0:FORI=1TO5:PUTSPRITE20+I,(0,-
30),12,15:NEXT:GOTO400
420 FORI=1TO5:PUTSPRITE20+I,(0,-30),1
2,15:NEXT:SM=SM+1:IFSM=6THEN410ELSELI
NE(121,143)-(135,151),1,BF:DRAW"BM117
,143":PRINT#1,SM:FORI=1TOSM:PUTSPRITE
20+I,(K1(I)-5,K2(I)-9),12,15:NEXT:RET
URN
430 RETURN
440 IFF1ANDF2ANDF3ANDF4THENF1=0:F2=0:
F3=0:F4=0:GOTO 270
450 IFF1ANDF2ANDF3THEN600
460 IFF1ANDF2ANDF4THEN620
470 IFF1ANDF3ANDF4THEN640
480 IFF2ANDF3ANDF4THEN660
490 IFF1ANDF2THEN950
500 IFF1ANDF3THEN680
510 IFF2ANDF4THEN710
520 IFF1ANDF4THEN740
530 IFF3ANDF4THEN770
540 IFF2ANDF3THEN800
550 IFF2THEN830
560 IFF3THEN850
570 IFF4THEN910
580 IFF1THEN940
590 GOSUB930:GOTO 270
600 B=INT(RND(1)*30)+4:FORII=1TOB:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(F
P(4),63),FA(A),A-1:AA(4)=A
610 GOSUB930:GOTO 1080
620 B=INT(RND(1)*35)+9:FORII=1TOB:FOR
I=3TO3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE2,(F
P(3),63),FA(A),A-1:AA(3)=A
630 GOSUB930:GOTO 1080
640 B=INT(RND(1)*35)+9:FORII=1TOB:FOR
I=2TO2:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE1,(F
P(2),63),FA(A),A-1:AA(2)=A
650 GOSUB930:GOTO 1080
660 B=INT(RND(1)*35)+9:FORII=1TOB:FOR
I=1TO1:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE0,(F
P(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A
670 GOSUB930:GOTO 1080
680 B=INT(RND(1)*35)+4:FORII=1TOB:FOR
I=2TO4STEP2:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1
930:GOSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TI
ME)*12)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRIT
E1,(FP(2),63),FA(A),A-1:AA(2)=A
690 B=INT(RND(1)*35)+9:FORII=1TOB:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(F
P(4),63),FA(A),A-1:AA(4)=A
700 GOSUB930:GOTO 1080
710 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=1TO3STEP2:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1
930:GOSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TI
ME)*12)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRIT
E0,(FP(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A
720 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:FOR
I=3TO3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE2,(F
P(3),63),FA(A),A-1:AA(3)=A
730 GOSUB930:GOTO 1080
740 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=2TO3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE1,(F
P(2),63),FA(A),A-1:AA(2)=A
750 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:FOR
I=3TO3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE2,(F
P(3),63),FA(A),A-1:AA(3)=A
760 GOSUB930:GOTO 1080
770 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:FOR
I=1TO2:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE0,(F
P(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A
780 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:FOR
I=2TO2:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE1,(F
P(2),63),FA(A),A-1:AA(2)=A
790 GOSUB930:GOTO 1080
800 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=1TO4STEP3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1
930:GOSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TI
ME)*12)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRIT
E0,(FP(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A
810 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(F
P(4),63),FA(A),A-1:AA(4)=A
820 GOSUB930:GOTO 1080
830 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:A=I
NT(RND(1)*10)+2:PUTSPRITE0,(FP(1),63)
,FA(A),A-1:GOSUB1920:PUTSPRITE2,(FP(3
),63),FA(A),A-1:A=INT(RND(-TIME)*12)+
1:SOUND8,8:SOUND8,0:PUTSPRITE3,(FP(4)
,63),FA(A),A-1:NEXT
840 A=INT(RND(-TIME)*12)+1:SOUND8,15:
SOUND0,1:PUTSPRITE0,(FP(1),63),FA(A),
A-1:AA(1)=A:GOTO 950
850 B=INT(RND(1)*40)+9:FORII=1TOB:A=I
NT(RND(1)*10)+2:PUTSPRITE0,(FP(1),63)
,FA(A),A-1:GOSUB1920:PUTSPRITE1,(FP(2
),63),FA(A),A-1:A=INT(RND(-TIME)*12)+
1:SOUND8,8:SOUND8,0:PUTSPRITE3,(FP(4)
,63),FA(A),A-1:NEXT
860 A=INT(RND(-TIME)*12)+1:SOUND8,15:
SOUND0,1:PUTSPRITE0,(FP(1),63),FA(A),
A-1:AA(1)=A
870 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:A=I
NT(RND(1)*12)+1:PUTSPRITE1,(FP(2),63)
,FA(A),A-1:GOSUB1920:A=INT(RND(-TIME)
*12)+1:SOUND8,8:SOUND8,0:PUTSPRITE3,(
FP(4),63),FA(A),A-1:NEXT
880 A=INT(RND(-TIME)*12)+1:SOUND8,15:
SOUND0,1:PUTSPRITE1,(FP(2),63),FA(A),
A-1:AA(2)=A
890 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
```

```
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(F
P(4),63),FA(A),A-1:AA(4)=A
900 GOSUB930:GOTO 1080
910 B=INT(RND(1)*40)+4:FORII=1TOB:FOR
I=1TO3:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE0,(F
P(1),63),FA(A),A-1:AA(1)=A:GOTO 740
920 F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:F5=1:SOUND8,0
:GOTO270
930 F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:F5=1:SOUND8,0
:RETURN
940 B=INT(RND(1)*15)+3:FORII=1TOB:FOR
I=2TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,40:PUTSPRITE1,(
FP(2),63),FA(A),A-1:AA(2)=A
950 B=INT(RND(1)*15)+4:FORII=1TOB:FOR
I=3TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,20:PUTSPRITE2,(
FP(3),63),FA(A),A-1:AA(3)=A
960 B=INT(RND(1)*20)+4:FORII=1TOB:FOR
I=4TO4:A=INT(RND(1)*12)+1:GOSUB1930:G
OSUB1920:NEXT:NEXT:A=INT(RND(-TIME)*1
2)+1:SOUND8,15:SOUND0,1:PUTSPRITE3,(F
P(4),63),FA(A),A-1:AA(4)=A
970 FORI=1TO20:NEXT:GOSUB930:GOTO 108
0
980 DATA6,4,12,11,10,9,8,10,6,3,4,6,6
,6,6,6,84,108,132,156,82,106,130,154,
135,120,148,130,155,146,148,162,135,1
72,119,172,106,162,99,146,106,130,119
,120,47,34,3,12,78,14,2,4,117,4,1,8,1
57,14,5,10,187,34,6,9
990 DATA0,0,0,01,03,05,09,12,3A,3A,3A
,2,7,7,7,0,20,70,C0,80,40,40,20,20,20
,10,38,38,38,0,0,0,0,0,3,7,F,1C,38,77
,6F,EF,FF,FF,FE,78,0,0,0,4,CE,F8,F6,E
6,E3,E0,E0,C0,80,0,0,0,0,0,0
1000 DATA0,0,0,1,3,7,F,1E,38,77,77,7F
,3F,1F,0,0,0,40,A0,50,90,D0,C8,48,E8,
E4,E4,F4,F4,F8,0,0,0,0,1,3,3,3,7,7,7,
F,1F,3F,3F,3F,6,6,0,0,80,C0,C0,C0,E0,
E0,E0,F0,F8,FC,FC,FC,0,0
1010 DATA0,0,0,1,7,F,1F,7F,7F,1F,F,7,
0,0,0,0,0,0,0,80,E0,F0,F8,FE,FE,F8,F0
,E0,0,0,0,0,0,0,3,F,1F,1F,3F,3F,3F,3F
,3F,1F,1F,F,3,0,0,0,C0,F0,B8,D8,EC,EC
,FC,FC,FC,F8,F8,F0,C0,0
1020 DATA0,1,1,23,1A,1E,A,1C,62,1C,A,
1E,1A,23,1,1,0,0,0,88,B0,F0,A0,70,8C,
70,A0,F0,B0,88,0,0,0,0,0,1,3,3,3,7,F,
1F,1F,1F,F,7,1,0,20,40,80,80,C0,C0,C0
,E0,F0,F8,F8,F8,F0,E0,80,0
1030 DATA0,0,0,0,D,17,2F,4F,5F,4F,5F,
5F,2F,3F,1F,3,20,38,5C,88,60,F0,F8,FC
,FC,FC,FC,FC,F8,F8,F0,80,0,7F,7F,7F,7
F,0,7F,7F,7F,7F,0,7F,7F,7F,7F,0,0,FE,
FE,FE,FE,0,FE,FE,FE,FE,0,FE,FE,FE,FE,
0
1040 DATA0,0,0,7F,7F,7F,7F,0,0,7F,7F,
7F,7F,0,0,0,0,0,0,0,FE,FE,FE,FE,0,0,FE,
FE,FE,FE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7F,7F,7F,7
F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FE,FE,FE,FE
,0,0,0,0,0,0
1050 DATAFF,FF,FF,FF,FF,B8,BA,BA,BA,B
A,BA,BA,B8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C8
,B8,B8,D8,C9,EB,EB,98,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,8D,8D,A5,A5,B1,C3,E7,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5D,4D,4D,55,55
,59,5D,FF,FF,FF,FF,FF
1060 DATA0,0,0,0,57,55,55,75,55,55,57
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,46,45,45,45,45,45,
76,0,0,0,0,0
1070 DATA 1F,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,7F,3F,1F,00,00,00,00,80,C0,E0,E0,E
0,E0,E0,E0,E0,C0,80,00,00,00,00,00
1080 KD=10:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA
(3)=KDANDAA(4)=KDTHENGOSUB1760:IFB<=S
MTHENS8=1500:SX=300*SM:SX=SX+S8:GOSUB
1810:GOTO1530ELSESX=300*SM:GOTO1530
1090 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1100 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1110 KD=11:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA
(3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=200*SM:GOTO15
30
1120 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1130 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1140 KD=12:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA
(3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=100*SM:GOTO15
30
1150 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1160 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=40*SM:GOTO1530
1170 KD=9:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(
3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=20*SM:GOTO1530
1180 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=10*SM:GOTO1530
1190 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=10*SM:GOTO1530
1200 KD=8:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(
3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=20*SM:GOTO1530
1210 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=10*SM:GOTO1530
1220 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=10*SM:GOTO1530
1230 KD=7:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(
3)=KDANDAA(4)=KDTHENGOSUB1760:IFB<=SM
THENSX=200:S8=SM*8:SX=SX+S8:GOSUB1810
:GOTO1530ELSESX=SM*8:GOTO1530
1240 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENGOSUB1760:IFB<=SMTHENSX=100:S8=SM
*4:SX=SX+S8:GOSUB1810:GOTO1530ELSESX=
SM*4:GOTO1530
1250 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENGOSUB1760:IFB<=SMTHENSX=100:S8=SM
*4:SX=SX+S8:GOSUB1810:GOTO1530ELSESX=
SM*4:GOTO1530
1260 KD=6:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(
3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=10*SM:GOTO1530
1270 IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(3)=KD
THENSX=4*SM:GOTO1530
1280 IFAA(2)=KDANDAA(3)=KDANDAA(4)=KD
THENSX=4*SM:GOTO1530
1290 KD=5:IFAA(1)=KDANDAA(2)=KDANDAA(
3)=KDANDAA(4)=KDTHENSX=10*SM:GOTO1530
```

```
1300 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(3)=KO
THENSX=4*SM:GOTO1530
1310 IFAA(2)=KOANDAA(3)=KOANDAA(4)=KO
THENSX=4*SM:GOTO1530
1320 KO=4:IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(
3)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=20*SM:GOTO1530

1330 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(3)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1340 IFAA(2)=KOANDAA(3)=KOANDAA(4)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1350 KO=3:IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(
3)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=20*SM:GOTO1530

1360 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(3)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1370 IFAA(2)=KOANDAA(3)=KOANDAA(4)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1380 KO=2:IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(
3)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=20*SM:GOTO1530

1390 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(3)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1400 IFAA(2)=KOANDAA(3)=KOANDAA(4)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1410 KO=1:IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(
3)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=20*SM:GOTO1530

1420 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOANDAA(3)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1430 IFAA(2)=KOANDAA(3)=KOANDAA(4)=KO
THENSX=10*SM:GOTO1530
1440 IFAA(1)=KOANDAA(2)=KOTHENSX=4*SM
:GOTO1530
1450 IFAA(3)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=4*SM
:GOTO1530
1460 IFAA(1)=KOANDAA(4)=KOTHENSX=4*SM
:GOTO 1530
1470 IFAA(1)=KOANDAM=0THENGOSUB350:GO
TO 1520
1480 IFAA(4)=KOANDAM=0THENGOSUB380:GO
TO 1520
1490 IFAA(1)=KOORAA(4)=KOTHENSX=2*SM:
AM=0:GOTO 1530
1500 IFF5THENF5=0:KO=0:AM=0:GOTO 270
1510 FORI=1TO6:KEY(I)ON:NEXT:KO=0:AM=
0:RETURN
1520 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:KO=0:GOT
O270
1530 ZU=9:AM=0:E=350:E1=140:E2=250:SO
UND1,0:SOUND3,2
1540 LINE(102,40)-(154,52),6,BF:DRAW"
BM110,43":PRINT#1,USING"#####";SX:IFS
X>1280THEN1720
1550 LINE(HO(4)+11,120)-(HO(4)+24,132
),9,BF:H9=HO(4)+16:DRAW"BM=H9;,123":P
RINT#1,">":H9=H9+1:DRAW"BM=H9;,123":P
RINT#1,">":D=INT(RND(-TIME)*2)+1:IFD=
1THEN1570
1560 D9=STICK(0):SOUND8,ZU:PUTSPRITE9
,(HO(1)+2,98),0,12:SOUNDO,E1:D8=STRIG
(0):FORI=1TOE:NEXT:IFD8THEN1580ELSEPU
TSPRITE9,(HO(1)+2,98),15,12:SOUND8,0:
IFD9=7THEN1620
1570 SOUND8,ZU:PUTSPRITE10,(HO(4)+2,9
8),0,13:SOUNDO,E2:D8=STRIG(0):FORI=1T
OE:NEXT:IFD8THEN1740ELSEPUTSPRITE10,(
HO(4)+2,98),15,13:SOUND8,0:GOTO1560
1580 SOUND1,1:SOUND3,0:SOUND9,10:FORZ
=200TO1STEP-.6:SOUNDO,Z:SOUND2,Z+50:N
EXT:SOUND9,0:GOSUB1820
1590 S1=SX+SX:SX=S1:LINE(102,40)-(154
,52),6,BF:DRAW"BM110,43":PRINT#1,USIN
G"#####";SX:IFSX>1280THENSU=SU+SX:SX=
0:GOTO1720
1600 E=E-26:E1=E1-6:E2=E2-6:ZU=ZU-.5:
G=INT(RND(1)*2)+1:IFG=1THEN1560ELSE15
70
1610 PUTSPRITE7,(HO(1)+2,98),15,12:SX
=0
1620 SOUND8,0:LINE(HO(4)+11,120)-(HO(
4)+24,132),12,BF:H9=H9-1:DRAW"BM=H9;,
123":PRINT#1,">":H9=H9+1:DRAW"BM=H9;,
123":PRINT#1,">"
1630 SU=SU+SX:IFSU>=9999THENGOSUB1810
:GOTO1730
1640 SOUND8,9:FORI=1TOSUSTEP49:LINE(1
02,40)-(154,52),6,BF:DRAW"BM110,43":P
RINT#1,USING"#####";I:SOUNDO,255-(I/5
0):NEXT:LINE(102,40)-(154,52),6,BF:DR
AW"BM110,43":PRINT#1,USING"#####";SU:
SOUND8,0
1650 FORL=1TO5:IFBS(L)=KOANDBD(L)=0TH
ENFORI=1TO3:GOSUB1810:NEXT:GOSUB1760:
GOTO1670ELSENEXT
1660 SOUND8,0:SOUND1,1:F5=0:GOTO 270
1670 SOUND8,0:SOUND1,1:IFB<=SMTHEN168
0ELSE1660
1680 GOSUB1820:FORI=1TO4:PUTSPRITE15+
L,(BH(L)+3,BV(L)+1),15,BS(L)-1:GOSUB1
810:PUTSPRITE15+L,(BH(L)+3,BV(L)+1),B
C(L),BS(L)-1:GOSUB1810:NEXT:BD(L)=1
1690 IFBD(1)ANDBD(2)ANDBD(3)ANDBD(4)A
NDBD(5)THEN1700ELSE1660
1700 FORI=1TO4:GOSUB1810:GOSUB1820:NE
XT:SX=500:FORI=1TO5:PUTSPRITE15+I,(BH
(I)+3,BV(I)+1),15,BS(I)-1:BD(I)=0:NEX
T:GOTO1530
1710 BD(L)=0:GOTO1660
1720 SOUND8,0:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO1
620
1730 IFSU>99999!THENSU=99999!
1740 SOUND8,11:PUTSPRITE9,(HO(1)+2,98
),15,12:SX=0:FORZ=1TO250STEP.7:SOUNDO
,Z:NEXT:SOUND8,0:LINE(HO(4)+11,120)-(
HO(4)+24,132),12,BF:H9=H9-1:DRAW"BM=H
9;,123":PRINT#1,">":H9=H9+1:DRAW"BM=H
9;,123":PRINT#1,">"
1750 LINE(102,40)-(154,52),6,BF:DRAW"
BM110,43":PRINT#1,USING"#####";SU:GOT
O1650
1760 FORC=230TO10STEP-48:FORI=1TO10:P
UTSPRITE15,(K1(I)-5,K2(I)-9),6,15:SOU
ND8,10:FORI1=2TO1STEP-1:SOUNDO,I1:NEX
T:SOUND8,0:FORII=1TOC:NEXT:NEXT:NEXT
1770 B=INT(RND(-TIME)*10)+6:FORC=1TOB
:FORI=1TO10:PUTSPRITE15,(K1(I)-5,K2(I
)-9),6,15:SOUND8,10:FORI1=2TO1STEP-1:
SOUNDO,I1:NEXT:SOUND8,0:FORI2=1TO10:N
EXT:NEXT:NEXT
1780 FORC=20TO600STEP220:FORI=1TO10:P
UTSPRITE15,(K1(I)-5,K2(I)-9),6,15:SOU
ND8,10:FORI1=2TO1STEP-1:SOUNDO,I1:NEX
T:SOUND8,0:FORII=1TOC:NEXT:NEXT:NEXT
1790 B=INT(RND(-TIME)*10)+1:FORI=1TOB
:PUTSPRITE15,(K1(I)-5,K2(I)-9),6,15:S
```

```
OUND8,10:FORI1=2TO1STEP-1:SOUND0,I1:N
EXT:SOUND8,0:FORII=1TO700:NEXT:NEXT
1800 IFB<8THENGOSUB1820:PUTSPRITE15
,(0,-30):RETURNELSEPUTSPRITE15,(0,-30
):RETURN
1810 SOUND1,0:SOUND8,10:FORZ=250TO100
STEP-7:SOUND0,Z:NEXT:FORZ1=60TO250STE
P2.5:SOUND0,Z1:NEXT:RETURN
1820 SOUND1,0:SOUND8,10:FORI1=1TO6:FO
RZ=0TO100STEP7:SOUND0,Z:NEXT:FORZ1=60
TO250STEP8:SOUND0,Z1:NEXT:NEXT:SOUND8
,0:RETURN
1830 FORI=1TO5:BD(I)=1:NEXT:BD(3)=0:F
ORI=1TO5:PUTSPRITE15+I,(BH(I)+3,BV(I)
+1),BC(I),BS(I)-1:NEXT:PUTSPRITE18,(B
H(3)+3,BV(3)+1),15,BS(3)-1:PUTSPRITE9
,(HO(1)+2,98),15,12:PUTSPRITE10,(HO(4
)+2,98),15,13
1840 Q$="":FORI=1TO40:IN$=INKEY$:NEXT
:GOSUB1900:GOSUB1820
1850 GOSUB1880:FORI=1TOLEN(Q$):LINE(1
02,40)-(154,52),6,BF:DRAW"BM110,43":P
RINT#1,MID$(Q$,I,5):IN$=INKEY$:IFIN$<
>""THEN1870
1860 FORII=1TO180:NEXT:NEXT:GOTO1850
1870 LINE(102,40)-(154,52),6,BF:FORI=
1TO3:GOSUB1810:GOSUB1820:NEXT:SOUND8,
0:SU=100:LINE(102,40)-(154,52),6,BF:D
RAW"BM110,43":PRINT#1,USING"#####";SU
:FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:PUTSPRITE15,
(-10,-30),6,15:GOTO270
1880 LINE(102,40)-(154,52),6,BF:DRAW"
BM110,43":PRINT#1,"ROYAL"
1890 C=100:FORQ=1TO1:C=C-30:FORI=1TO1
0:GOSUB1810:PUTSPRITE15,(K1(I)-5,K2(I
)-9),6,15:SOUND8,10:FORI1=2TO1STEP-1:
SOUND0,I1:NEXT:SOUND8,0:FORII=1TOC:NE
XT:NEXT:NEXT:RETURN
1900 Q$="* * * * * PRESS KEY TO START
 * * * * PRESS KEY TO START * * * *
 (C) 1987 KNAFL ANTON   * * * * PRE
SS KEY TO START * * * *":RESTORE:RETU
RN
1910 B=INT(RND(1)*15)+3:RETURN
1920 SOUND0,9:SOUND1,1:SOUND8,8:SOUND
8,0:RETURN
1930 PUTSPRITEI-1,(FP(I),63),FA(A),A-
1:RETURN
1940 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE5,8:PRINT"
F1.....F4  HALTEN DER FENSTER":PRINT:
PRINT"     F5       LOESEN DER FENS
TER":PRINT:PRINT"      F6       SPIE
L-EINSATZ":PRINT:PRINT"        SPACE
  STARTEN UND GAMBELN":PRINT:PRINT"
   CURSOR <     GUTSCHREIBEN"
1950 LOCATE14,22:PRINT"PRESS KEY !":A
$=INKEY$:IFA$=""THENFORI=1TO40:NEXT:L
OCATE14,22:PRINT"           ":FORI=1T
O40:NEXT:GOTO1950ELSERETURN
```

